アドベンチャーヒーローブックス
ADVENTURE HERO'S BOOKS No.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作　みやぞえ郁雄／画

新・ゼルダの伝説

"THE LEGEND OF ZELDA,, AN ORIGINAL VERSION

First Published by Keibunsha Co., Ltd.
Honcho, Nakano, Tokyo, Japan
Courtesy by Koji Takizawa, Editor of MULTI WAVES

ゲームの進行方法

ゲームを始める前に、チェックリストの使い方を説明しましょう。これは、スタートする前に、リンク（あなた自身）の条件を決めたり、ゲームの進行にしたがって変化していくポイントなどを記入するもので、ゲームの間じゅう、フルに活用するものです。

●リンクの基本設定

まずはじめに、リンクの能力を設定します。
リンクの能力は、〔ライフ（生命力）・ポイント〕〔技術ポイント〕〔魔術ポイント〕の三つによって決まり、これらの数値は、ゲームの進行にしたがって変化します。〔ライフ・ポイント〕は、リンクの生命力ですから、これがゼロになるとゲームオーバーです。〔技術ポイント〕と〔魔術ポイント〕は、ゼロになっても、ゲームはそのまま続けられます。
〔ライフ・ポイント〕は、スタートの時点では、5に決められています。〔技術ポイント〕と〔魔術ポイント〕は、ふたつの合計が5になるように割りふって下さい。その割合はまったく自由ですが、どう割りふるかが、魔物との戦闘や進路を左右することになります。
〔技術ポイント〕は、リンクが武器で戦う場合に必要となるもので、これがゼロになると、武器で戦うことができなくなります。
〔魔術ポイント〕は、同じように、リンクが魔術を使って戦う場合に必要となります。

●敵との戦闘方法

ゲームの中で敵と出会った場合、何を使って戦うかを決めなければなりません。チェックリストに書

かれている「戦闘に必要なポイント」の表は、それぞれの戦法を使う場合に必要となるポイントを書いたものです。この表と、その時のリンクのポイントを見て、戦法を決めて下さい。

たとえば、敵に出会った時、武器で戦うか、魔術で戦うか、という選択があったとして、この時の技術ポイントが3、魔術ポイントが1であるとします。この場合、魔術を選ぶとオーラ・レイの術しか使えませんが、武器ならば三つのうち好きなものを選べますから、武器の方が有利だという考え方もできます。そして、武器を選択すると、さらにどの武器を使うかを決めなければなりません。かりに弓矢を選んだとすると、リストの表にあるように、弓矢には技術ポイント2が必要ですから、「技術ポイントをマイナス2」というように指示されます。それにしたがって、はじめに決めたリンクの数値を、そのつど書きかえて下さい。

ただし、剣を使って戦う場合だけは、ポイントは必要ありません。ですから、技術、魔術ポイントがゼロになったとしても、剣で戦うことができますし、あるいは「逃げる」という方法もありますから、ゲームを続けることができるわけです。

戦闘に勝って、ポイントがプラスされることもありますので、この場合も指示にしたがって書きかえて下さい。

●金貨（ルピー）について

ゲームがスタートする時、リンクは「金貨3ルピー」を持っています。さらに、ゲームが進むにつれて、金貨を手に入れることもできますし、この金貨で商人からアイテムを買うこともできます。金貨を手に入れたり、アイテムを買う時は、リストの金貨（ルピー）の数字を書きかえて下さい。

● アイテムの取り方

ゲームの中に出てくるアイテムは、リンクの進路や生命力を左右するものです。それぞれ手に入れるごとに、チェックリストのそのアイテムの欄に○印を記入して下さい。

アイテムは、ゲームの途中で発見する場合と、商人から買う場合がありますが、現在持っているアイテムと同じものを買うことはできません。同じアイテムは、使ったり、なくしたりした場合だけ手に入れることができます。

アイテムを買う場合、商人からアイテムとそれぞれに必要な金貨を見せられたら、その場でどれを買うか、あるいは買わないかを決め、買う時は、「アイテム・リスト」と「金貨(ルピー)のリスト」の欄に記入してから、次のページに進んで下さい。

ひとつのアイテムは、一度しか使うことができません。使ったり、なくしたりした時は、○印を消しゴムで消します。

ただし、このチェックリストのアイテムの欄には、じっさいにはこのゲームの中に出てこない、ニセのアイテムも入っていますので注意して下さい。

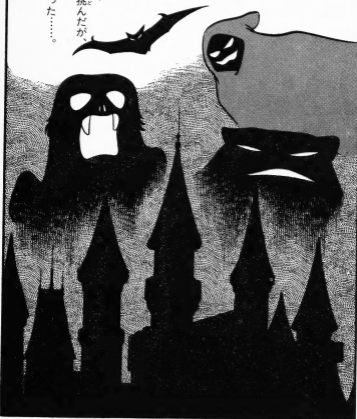
さあ、これで戦いの準備は整いました。

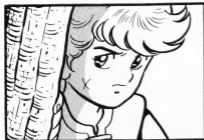
伝説の秘宝を集め、大魔王ガノスを倒すことができるかどうか……そして、ゼルダの伝説の誕生の秘密を知ることができるか。すべては、あなた自身の手にかかっているのです。

では、健闘を祈ります。

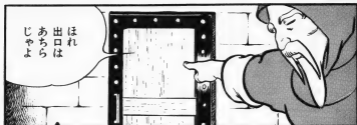
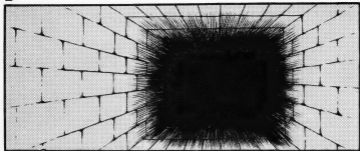
7

はるかな昔、
神秘なるものが
地に満ちていた時代、
いくつかの小王国が
ひとつにまとまり、
大ハイラル王国と
呼ばれるように
なったころの物語…。
豊かで平和な国
大ハイラル王国に、
大魔王ガノスの
魔の手がしのびより、
大地には怪物や
魔物があふれ、
国じゅうが
荒れはててしまった……。
数多くの勇者が大魔王に挑んだが、
誰一人として
生きて帰った者はいなかった……。

2へ

2
そしてついに、
王家にまで魔手をのばしたガノスは、
国王の一人娘、ゼルダ姫を花嫁に要求した。
国王がこの要求を断ると、
ガノスは大いに怒り、ゼルダ姫を
水晶の中に封じこめて去ってしまった……。
国王は悲しみ、城に仕えていた魔術師に
救いをもとめたが、
姫を元に戻すことはできなかった。
「王様、この地に古くから伝わる
伝説の秘宝さえ見つけ出せば、
姫をお救いできるでしょう」
伝説の秘宝……。
それは、この地方のどこかにあると
伝えられる三つの秘宝のことだった。
しかし、それを見た者はなく、
どんな宝で、どこにあるのか、
知っている者は誰もいなかった……。
3へ

3
最後の希望さえも
消えようとした時、
一人の若者が
ハイラルを訪れた……。
その名は、リンク。
武者修行の旅の途中だった。
大魔王の悪業を聞き、
ゼルダ姫の不幸を知った
リンクは、
ガノスと戦うことを誓った。
「ハイラル国王、
この私が、かならずや
秘宝をさがし出し、
ガノスを倒します。
悪魔に苦しめられている人々と
姫を救うために！」
リンクは、そう約束し、
ハイラル城をあとにした……。
4へ

5へ

5

金貨3ルピーを失う
追う→77　追わない→140

6

ほれ
出口は
あちらじゃよ

ギッ

あれ？
さっきまで
ドアなんて
なかった
のに……!?

7へ

7

ランプを持っている→176　持っていない→66

そんな物も
入るの…？
ああ
何だって
出し入れ自由！
ス
これで
よし！
さあ
早くここを
出よう！
そうだね
………
″力″の秘宝を
手に入れた
リンクたちは、
何とか出口を
見つけだし
魔界を脱出した。
あーッ
もとの
場所だ…！

126へ

オーラ・レイの術で戦う→78　タイムの術で戦う→134

11へ

オーラ・レイの術で戦う→47　タイムの術で戦う→172

もう何も出てきそうにないな……
油断しちゃだめだぜ!
ビビッてるくせに……
アニキにハナをもたせただけだい
あっ!!
なんだあれは!?

13へ

13

なんなのコレ…?

魔界への入り口だな…

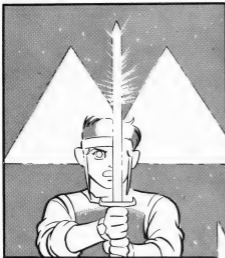
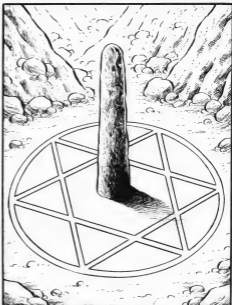
こんなとこほっといて行こうよ!

だがこの中に秘宝があるかも……!?

入る→80　入らない→126

技術ポイントをマイナス3

54へ

15

剣で戦う→199　オーラ・レイでの術で戦う→52
パワーブレスで戦う→90

16

ついに来たぞ！ガノスの城へ!!

アニキ！

どけコウモリどもめ！コム いくぞ!!

う、うん！

17へ

17

鍵を持っている→72　持っていない→130

ウ、ウン…

天空の精霊よ
グラヴァス!!

魔術ポイントをマイナス2
19へ

わっ!

あいつら見えなくなったよ

そろそろおりるぞ……

ドスーン

テテ……ひどいや墜落するなんて……

むずかしいんだよあの術……

アタタ…

疲れるし……

114へ

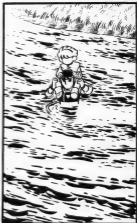
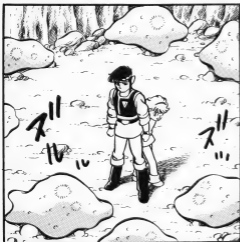
技術ポイントをプラス2
67へ

21

現在のライフ・ポイントが3以上→173　2以下→209

悪いね
アニキ
平気
平気!!
ヨッ!
水もしたたる
イイ男だね!!
おまえも
イイ男にして
やろーか!?
わっ
やめて
やめて
おいら
パス!!

23へ

23

武器で戦う→83
魔術で戦う(魔術ポイントが2以上必要)→161

166へ

25

聖水を持っている→60　持っていない→194

26

コロン

ほら……
こぼさないで

聖水を使う（ライフ・ポイントをプラス2）
216へ

27

チッ! キリがないや!!

アニキィ! こっちも頼むよォ!!

てて……

サンキュ〜〜

ムム……

なんてしつこいヤツらだ!

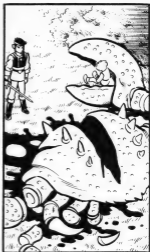
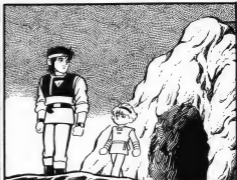
ライフ・ポイントをマイナス3
戦う→206　逃げる→169

29へ

57へ

16へ

31

ペンタクィバ
だよ……
食われちゃう

チッ
ウジャ
ウジャ
いやがる！

剣で戦う→200　武器で戦う→141
魔術で戦う（魔術ポイントが2以上必要）→61

33へ

33

ライフ・ポイント、技術ポイント、魔術ポイントそれぞれプラス2。 101へ

34

35へ

35

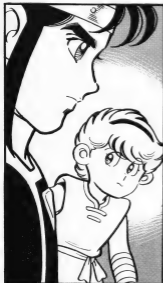
ようこそ王座の間へ！
きさまがガノスか!?
さよう 私が大魔王ガノス…！

話を聞く→112　戦う→177

37へ

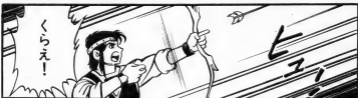
37

三角形……

何だろう? 入ってみよう……

鍵を持っている→100　持っていない→168

193へ

なんのッ!!

しめた!
後ろをとったぞ!!

剣で戦う→93　弓矢で戦う→196
パワーブレスで戦う→142

技術ポイントをマイナス1

41へ

技術ポイントがゼロ→200
技術ポイントが残っている→128

ギィイ
ギッ
やな雰囲気だね……
ガノスのアジトが近いってことかな…
ゾク
ああっアニキ!!
どうした!?

16へ

43

……
ロウル・エピオローン・
オーラ……
マイツ・ノル・
ガイザー……

87へ

44

わかった！
約束しよう!!
アニキ!!

よし
その言葉を
忘れるな!!

アニキ
正気かい!?

約束は
ウソさ！
ゼルダ姫を
助けた後で
ヤツを倒す!!

45へ

薬のおかげで、ゼルダ姫は助かった。が……

何ですって！秘宝は二つしか手に入らなかったの!?

どうしましょ それじゃ魔王を倒せないわ！

いや……あの なんとかしますから…

バタン

END

216へ

47

逃がすか！
オーラ・レイ!!

じわあぁ

じおぉぉ

やった！
効果あったぞ!!

オーラ・レイの術で戦う→208　剣で戦う→119

49へ

水晶を持っている→102　持っていない→212

技術ポイントをマイナス1
51へ

150へ

魔術ポイントをマイナス1
188へ

武器で戦う→39　魔術で戦う→9

54

55へ

55

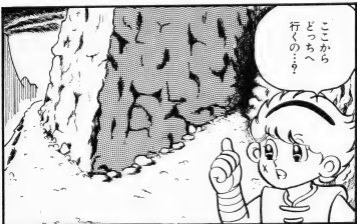
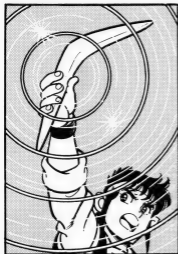
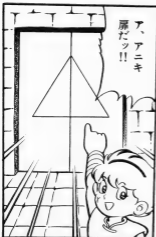
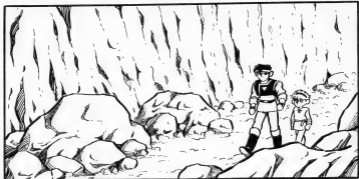
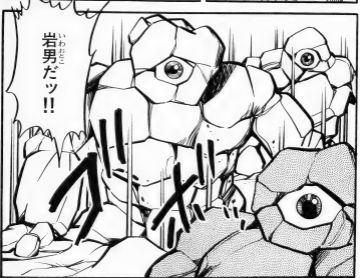
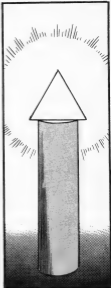
わっ!!

いてて……

なんだ…
地中から!?

!!

岩男だッ!!

戦う→133　逃げる→209

力の秘宝を得る。ライフ・ポイント、技術ポイントをそれぞれプラス2。 8へ

オレはリンク！大魔王ガノスってヤツを倒しにいくのさ!!

本当に!?

だったらおいらも連れてってよ、役に立つよ!!

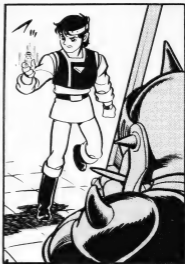
ええっ!!

連れていく→97　おいていく→108へ

59へ

59

バサバサ
あっ！鳥……
キキーッ
怪物だッ!!

31へ

聖水を使う(ライフ・ポイントをプラス1)
15へ戻って再挑戦

ザザッ

クル

浮遊の術で戦う→18　タイムの術で戦う→155

ありがとう コム! おまえの おかげだ……

エヘへ そんな……

はい!

キミもな ………

私も 勇気を出して 来てよかった ………

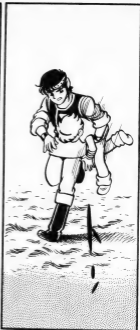
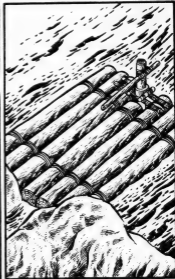
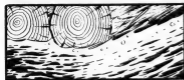
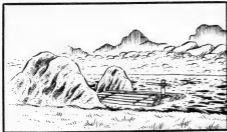
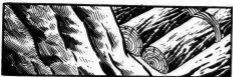
63へ

プレートを取る→164　薬を取る→116

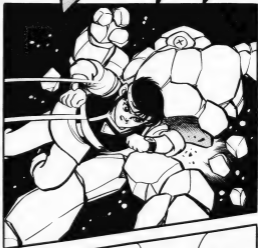
65へ

126へ

ランプもないのに…便利なブレスレットだね！

魔界じゃ常識は通用しないよ!!

ライフ・ポイントをマイナス1

36へ

金貨4ルビーを得る。聖水を持っている（使う→160 使わない→202） 持っていない→202

69へ

沼地を進む→190　まわり道をする→148

技術ポイントをマイナス3

71へ

71

聖水を得る。技術ポイントをプラス2

48へ

この鍵で開けばいいが……

開いた!

ウワッ!ドラゴンだ!!

鍵を使う
73へ

73

力の秘宝を持っている→205　持っていない→124

アッ!

ガノスの城
消えちゃった……

どうする
アニキ……
オレが
聞きたい
よ……

とにかく
逃げたガノスを
さがしだして
やっつけるんだ
……!!

それっきゃ
ないネ!

75へ

ゼルダ姫
待っていてください！
かならずお助けします!!

やるぞ～～！
ガノスめ絶対に見つけだしてやる!!
おいらもつきあうゼッ!!

END

92へ

剣で戦う→28　魔術で戦う→185

オーラレイ!!

ぐ……
おおっ!!

どうだ
ガノス!!

79へ

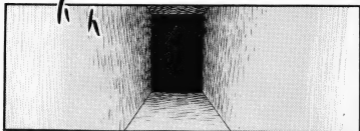
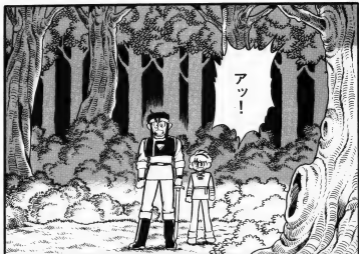
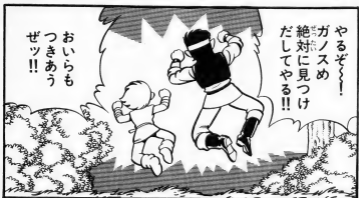
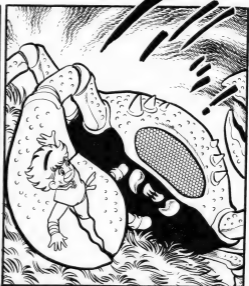
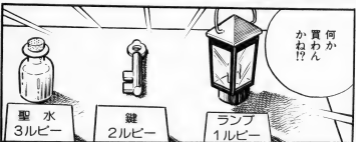
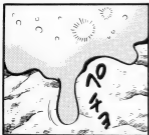
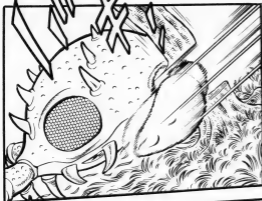
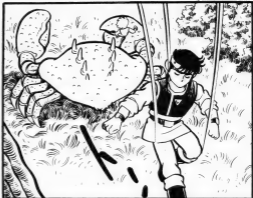
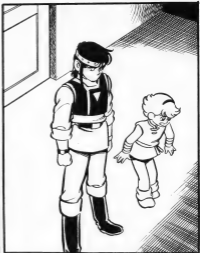
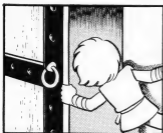
79

フフフ…お前の術はこの程度か!?

き、効かないのか……!?

そんな術ではこのガノス様は倒せんぞッ!!

タイムの術で戦う→157　武器で戦う→39

81へ

買うなら、リストの金貨（ルピー）とアイテムの欄をチェックして6へ。　買わないなら156へ

56へ

チッ
囲まれたか
ひゃあ〜〜〜
ブニュ
プチョ
コム！
オレから
離れるな!!
ウ、ウン…
こいツ！
怪物ども
め!!

剣で戦う→109　ブーメランで戦う→50
弓矢で戦う→186

魔術ポイントをマイナス1
85へ

剣で戦う→28　タイムの術で戦う→144

129へ

すごい
アニキ！
人が変わった
みたいだ……
コ、コム…
いまの本当に
オレがやった
のか……!?
キョトン
術を使っても
すこしも
疲れていない
……
すべて
秘宝の力
なのか……!?

88へ

もう怖いもんなしだね！
あ、ああ！

89へ

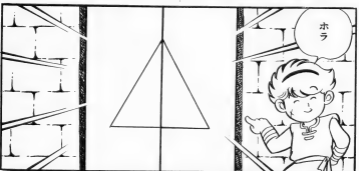
89

この地下室で
最後だ……

やいやい
ガノス！
かくれて
ないで
出てこい!!

水晶を持っている→146　持っていない→174

技術ポイントをマイナス3
91へ

56へ

〝死の山〟か……あそこにガノスのやつが……!

よし行くぞ!

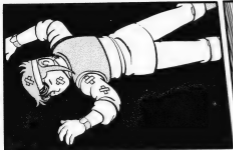
214へ

94へ

95へ

聖水を持っている→195　持っていない→178

ゲームオーバー！
1へ戻って再挑戦!!

97

おいらの父ちゃんも母ちゃんもガノスに………!!
おいらきっと仕返しをしてやるんだ!!
おまえも一人ぼっちなのか
オレと同じだ……

98へ

金貨3ルピーを得る

99へ

林をぬける
道は
こっちだよ

コム……
どこかに
宝があるって
話は
知らないか?
怪物どもが
いっぱい
かくしてるって
いうけど……

アニキ…
お宝めあて
なのかい?

バカ
ちがう
よッ!!

163へ

鍵を使う
188へ

このまま進む→190　ひき返す→148

リンクさぁーん!
クリコン!!
あ…
よくここがわかったな
さしあげた水晶が呼ぶんですよ…!
あの道を行きなさい!ノックは三回ですよ…
……!?
ではなにかあったらお呼びください!
……行っちゃった

103へ

103

買うなら、リストの金貨(ルピー)とアイテムの欄をチェックして132へ。 買わないなら198へ

勇気の秘宝を得る
105へ

105

いやったあああ

やったね
アニキ!!

キーワードをメモした→62　していない→152

魔術ポイントをマイナス3
107へ

107

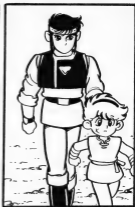
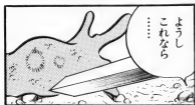
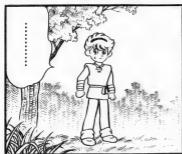
150へ

108

179へ

109

剣よ!!

クソッ
剣では
こっちが
疲れるだけで
ラチが
あがない……

戦法を
変えるか
……!?

ライフ・ポイントをマイナス1　弓矢で戦う→186　ブーメランで戦う→50　魔術で戦う(2ポイント以上必要)→161

技術ポイントをマイナス3
111へ

111

ペッ
胃薬(いぐすり)みたいな味だな……

魔術ポイントをプラス3
67へ

よかろう
話とやらを
聞いてやろう
スッ
大丈夫さ
心配すんな!
アニキ
油断しちゃ
……!
……
どうせ
あのゼルダ姫の
ことで
来たのだろう?
それと
きさまを
倒すためにだ!!
スッ

113へ

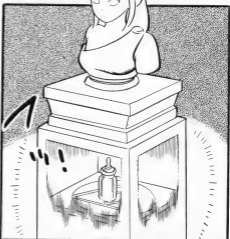
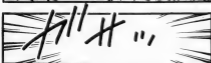
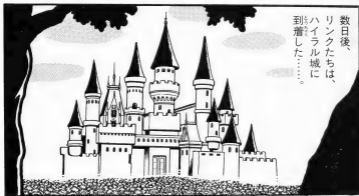
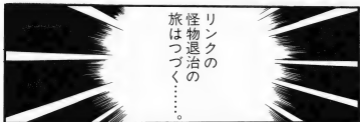
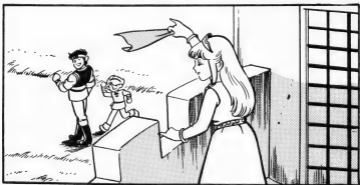
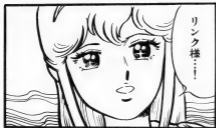
113

ゼルダ姫を
助けてやっても
よいぞ！
そのかわり
すぐに立ち去れ!!

何だって!?

リロック！

ッ！

この私に
はむかわないと
約束するなら
あの薬ビンを
やろう……！

「リロック」のキーワードをメモする
約束するとウソをつく→44　戦う→184

ライフ・ポイントをプラス2
68へ

115

リンクとコムは、森を行くことにした……。

やだなァ森は……なんか出そうだよ…

どこだって出る時は出るさ!

ガサッ

ホラ怪物だッ!!

戦う→31　逃げる→76

117へ

私が元に戻った時の父ったら…

薬が効いてよかった……

私のほうはともかく…秘宝のことが心配ですわ

118へ

ゼルダ姫！
怪物退治なら
このリンクに
お任せを!!

リンク様…！

アニキ〜〜〜！

おいらも
連れてって
………

END

119

120へ

121へ

勇気ならオレも負けないぜ…!!

ポン

アニキ!

リンクさん!!

ピキ

104へ

パワーブレス発動ッ!!

トリキイィ

がんばれアニキ!

わっ

ギリエ

123へ

123

ドラゴン…こいつの急所は…?

ギイエエ

ここだ!!

166へ

178へ

右へ行く→36　左へ行く→168

もうすぐ森が見えてくるよ
森か……そこにも怪物が巣くっているのか?
ウン!
"妖魔の森"といって誰も近よらないよ
なるほど…何かありそうな森だな……

127へ

森へ行く→58　森をさける→170

技術ポイントをマイナス１
67へ

ついて行く→32　ついて行かない→192

鬼が出るか
蛇が出るか
………

131へ

わッ!!

124へ

お前さんたち
ガノスの城へ
行くんじゃろ?
ここを
行きなされ!

ガノスを
倒すには…
光
そして剣…
弱ったところを
狙うがよい!

ん!
ありがとう
ばあさん!!

30へ

すげェ強敵だよアニキ!

なんの負けるもんか!!

剣で戦う→21　パワーブレスで戦う→70

135へ

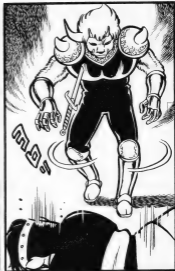
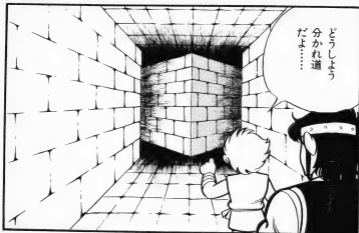
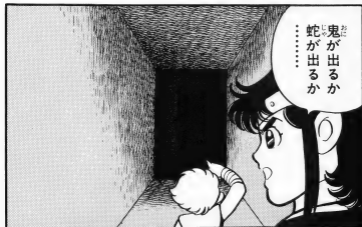
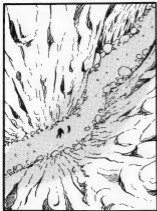
135

オーラ・レイの術で戦う→203　武器で戦う→39

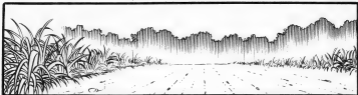
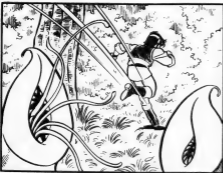
ゲームオーバー！
1へ戻って再挑戦!!

知恵の秘宝を持っている→43　持っていない→210

139へ

139

ライフ・ポイントをマイナス1。ライフがゼロ→183
現在の技術ポイントが3以上→14　2以下→204

179へ

ここでジッとしていろ!
戦うの!?
まずヤツらをコムから引きはなさなきゃ……

ブーメランで戦う→40　弓矢で戦う→158
パワーブレスで戦う→110

パワーブレス発動ッ!!

143へ

143

10へ

魔術ポイントをマイナス3
145へ

57へ

ヤア……
いたいた!!
クリコン!
さすが
妖精戦士の
血をひく勇者
よくぞ
ここまで…!!
妖精戦士?
アニキが…!?
そう
女神バルキュリアの部下……
戦闘妖精
ヴァルコンの
子孫、リンク!
この耳が
何よりの
証拠!

147へ

147

そうか……強いはずだね！

母さんは人間だけどなア……

それよりクリコン！ガノスの居場所はわかるか!?

たぶんこの鏡の中……！ほかには考えられません!!

えっ!?

精神を集中すれば入れるはずです！

34へ

しかたない
まわり道を
するか……
そのほうが
いいよ！
底なし沼でも
あったら……

そろそろ
森の出口が
近いぞ…！
よかった！
なんとか
無事に
森を出られ
そうだね！

149へ

149

ギャ〜〜ッ

キャ〜〜ッ

わ〜〜ッ

なんだ…ただのヘビか…

あた……おいらヘビきらいだよォ

214へ

金貨3ルピーを得る
12へ

87へ

さあ行こう！
ゼルダ姫が
待ってるぞ!!
ガノスを
倒したから
姫の呪いも
消えてるよね
……!!
数日後、
リンクたちは
ハイラル城に
帰りついた──。
だが………

153へ

何ですって！
秘宝が全部
消えて
しまった…!?

ええ…
三つとも
全部……
このブレスに
入れておいた
はずなのに…

あの秘宝は
このハイラルに
真の平和を
もたらす
重要な宝
なのです……

ボクの
責任デス……

154へ

消えたと
いっても
きっとこの国の
どこかにあると
思います!

では
ふたたび…
ええ
かならず
見つけだします

その後、
秘宝の噂を
聞いた者は、
誰も
いない……。

END

155

タイム・ストラール……
時よ止まれ!!

ホラな……

見たか……
といっても
無理か……

魔術ポイントをマイナス3
敵が止まっている間に逃げる→86　戦う→20

あれ?
さっきまで
ドアなんて
なかった
のに……!?

66へ

157

96へ

技術ポイントをマイナス2

159へ

67へ

聖水を使う(ライフ・ポイントをプラス1)
129へ

161

タイムの術で戦う→106　浮遊の術で戦う→211

ユトラール……！
ラ・ガルトーナ
私はフォンティ様の使い……
クリコンです！
水晶ってキミのことか……
私はガノスのことを探っているのです
これをどうぞ！
お守りみたいなものですよ！
ではいずれまた………

水晶を得る
193へ

川を下っていく→64　荒れ地を進む→22

165へ

165

あのプレートは〝トライフォース〟を納めるケースでしたのよ……！

トライフォース……秘宝のこと？

217へ

やったァ アニキ スゴイ!

すごいのは秘宝の力だよ…

ガノスが秘宝を恐れるのがわかるよ…これほどとはね!

扉だよッ アニキ!

167へ

167

出たな！
悪魔の使い
どもめ…!!

オーラ・レイの術で戦う→137　タイムの術で戦う→189

15へ

戦う→206　逃げる→92

170

よしあの山へ先に行こう！

う～～そう言うと思った……

アニキ～～疲れたよォ……

171へ

森へ行く→115　岩山を行く→214

逃がすか！

タイム・ストラール!!

ガッ！

さらばだ！はじめて私を傷つけた勇者よ……

74へ

173

ライフ・ポイントをマイナス2

48へ

175へ

知恵の秘宝をリストから消す
202へ

125へ

だまれ！キサマの話なんて聞きたくない!!
あくまで戦う気か…このガノス様と……!!
ニヤリ
そうとも！ゼルダ姫とみんなのためにな!!
父ちゃんと母ちゃんのカタキ討ちだいッ!!

53へ

ガ、ガノス……!?

わ〜ん

ゲームオーバー！
1へ戻って再挑戦!!

チュー
チュー

ともかく例の秘宝ってのを手に入れなきゃな…

キョロ キョロ

ペッ

ま、そこらへんに落ちてるわけないよな……
ポリ ポリ

それにしてもこの林……どこまで続いてるんだ?

180へ

180

ライフ・ポイントをマイナス1
181へ

163へ

ようし
浮遊の術
で……

グラヴァス!!

脱出成功
………
だね!

ああ……

魔術ポイントをマイナス2
48へ

183

ぐはッ！

アニキ しっかり してッ!!

聖水を持っている→26　持っていない→136

ことわる!!
何だと…!?
そーだ そーだ
キサマのようなヤツを野放しにはしておけん!!
どのみちキサマを倒せば姫の呪いも解けるさ!!

53へ

オーラ・レイの術で戦う→84　タイムの術で戦う→144

技術ポイントをマイナス2

187へ

187

ヒュッ
ヒュッ

ザッ

ピギッ!

ギャピッ

150へ

これが三つの
秘宝のうちの
ひとつか……
へえ……
きれいだな
われは力なり。
われを正しく
使う者には
力が与えられる
であろう……。

力の秘宝を得る
8へ

知恵の秘宝を持っている→151　持っていない→210

191へ

191

アッ！

ザッ　ザッ　ザッ

ウワッ！

現在のライフ・ポイントが5以上→27　4以下→206

101へ

193

右へ行く→138　左へ行く→54

大丈夫かいアニキ…？
だ、だめだ…体力の限界だ………
出なおそうよアニキ……
くそう〜残念……
ゲームオーバー！
1へ戻って再挑戦！！

聖水を使う
10へ

バルチェリー出ろッ!!

ビュ!

197へ

197

チッ！矢がきれたか…

な、なんのこれしき…

バルチェリーではダメか…!!

93へ

198

そ、そう
だけど……
こっちへ
行きなされ！
近道じゃよ!!

30へ

199

ならば
こちらも…!!

ライフ・ポイントが3以上→82　2以下→25

200

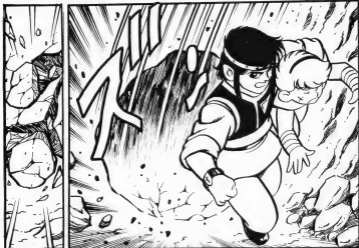
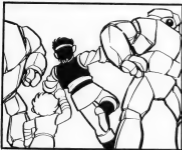
201へ

201
ハァハァ
フウ……
これで全部か……
ピクッ
ライフ・ポイントをマイナス1
現在のライフ・ポイントが1→114　2以上→67

それにしても疲れたなァ………
大変だねアニキも

さて…行くかッ!

ひと休みしたら…

のんびりしちゃいられないよ!
また怪物が出てくるかもしれないしな…!!

129へ

203

オーラ・レイッ!!

なんの……闇よッ!!

96へ

48へ

205

うおおッ
ドラゴンめ!
ブッ倒して
やるぞ!!

剣で戦う→24　パワーブレスで戦う→122

ライフ・ポイントをマイナス1
207へ

知恵の秘宝を得る

92へ

74へ

浮遊の術で逃げる→182　術を使わずに逃げる→46

なんだと!?

愚か者よ！
闇に落ちよ!!

ケケケ

わあっ!

96へ

魔術ポイントをマイナス2
12へ

213へ

買うなら、リストの金貨（ルピー）とアイテムの欄をチェックする。 42へ

ここからは山歩きだね……
へたばるなア……
へっちゃらだ〜〜い!
ピョ!
コムは身軽なだけがとりえだもんな!
ちぇっ キズつくなア〜〜〜
ズル…
ハハハ冗談だよ!

215へ

泉の妖精に会った→162　会っていない→38

42へ

217

そう名づけました！"三つの力（トライフォース）"と……

アニキ〜〜〜ッ！

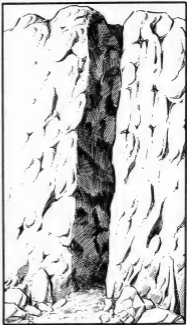
チラッ

お前！お、女の子……!?

クスクス

だからこんな服やだって……おかしいかい…？

リンクさん！コム……いえコミィ・インパは私たちがひきとります!!

218へ

こうして
ひとつの伝説が
生まれた……。

三つの秘宝……、
名づけてトライ
フォースこそ、
ハイラルの平和を
守る宝なり。
これより先、
永遠の平和を祈り
王家に伝えるもの
なり。
もしも、トライ
フォースが失われ
平和が破られし時、
一人の勇者が
この地を訪れるで
あろう……。

初代ハイラル王女
ゼルダI世

END

原作／北殿光徳
画／みやぞえ郁雄

コミック版
新・ゼルダの伝説

著者 北殿光徳／みやぞえ郁雄
発行者 加納将光
発行所 株式会社 勁文社
〒164 東京都中野区本町3-32-15
電話 東京 372-3281(編集)
372-3291(営業)
振替 東京9-13311
印刷 株式会社 放光社
製本 明興製本工業株式会社

ー定価はカバーに表示してありますー
著者と了解のうえ検印を廃します

ISBN4-7669-0525-3 C0279 Printed in Japan
落丁・乱丁本はお取り替えします。

挑戦者のあなたへ

本書アドベンチャーヒーローブックス・コミック版は、ロールプレイングゲームの要素を取り入れた、鉛筆一本で楽しめる本格的ゲームコミックです。
主人公はあなたです。決められた戦闘システムにしたがい、自分自身の決断で数々の危機を乗り越えていかなくてはなりません。主人公の力の設定や進路の選択によっては、冒険の途中で命を落としたり、秘宝を手に入れられないまま終わってしまうかもしれません。
しかし、戦闘を重ね経験をつみ、何度も挑戦することで、必ずあなたは、伝説の秘宝を見つけ、大魔王ガノスを倒すことができるでしょう。
では、あなたの幸運を祈って……。

カバーイラスト／みやぞえ郁雄
カバーデザイン／樋口文子
　　　　　　　　原田力男

アドベンチャーヒーローブックス
ADVENTURE HERO'S BOOKS No.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作　みやぞえ郁雄／画

アドベンチャーヒーローブックス 13
コミック版
新・ゼルダの伝説
みやぞえ郁雄／画
北殿光徳／原作
勁文社

ADVENTURE HERO'S BOOKS

はるか昔、誕生してまもない大ハイラル王国を大魔王ガノスの魔手が襲った。国中を恐怖におとしいれた大魔王を倒すには、この地方のどこかにあると伝えられる神秘の秘宝しかない。だが、誰も見たことのない秘宝を探し出し、ガノスに立ち向かえる者は？　その時一人の若者が現れた。その名はリンク…!!
「ゼルダの伝説」をベースに、さらに時代をさかのぼり、トライフォースと伝説の成り立ちに迫るオリジナル・アドベンチャー!!

ISBN4-7669-0525-3　C0279　¥520E
勁文社
定価520円

昭和62年４月10日　初版発行

発行　株式会社　勁文社

振替　東京9-13311　Tel 03-372-3291営業
03-372-3281編集
〒164 東京都中野区本町３—32—15

アドベンチャーヒーローブックスNo.13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作

みやぞえ郁雄／画

アドベンチャーヒーローブックス 13

新・ゼルダの伝説

北殿光徳／原作
みやぞえ郁雄／画

勁文社

ADVENTURE HERO'S BOOKS